III-B - LES TERRES D'AVENTURE

Les 8 terres d'aventure correspondent aux 8 domaines d'activités des scouts et guides. En choisir une permet aux jeunes d'enrichir leur projet, d'aller plus loin dans leurs idées d'aventure, de diversifier les thèmes. Il s'agit d'un cadre général qui nécessite ensuite d'être concrétisé dans un projet avec un objectif, un début et une fin.

Sommaire

Fiche 1 – Les terres d'aventure, mode d'emploi	(2 pages)
Fiche 2 – Vie dans la nature	(6 pages)
Fiche 3 – Rencontres internationales	(6 pages)
Fiche 4 – Respect de l'environnement	(6 pages)
Fiche 5 – Sport et santé	(6 pages)
Fiche 6 – Solidarité	(6 pages)
Fiche 7 – Communication et citoyenneté	(6 pages)
Fiche 8 – Expression artistique	(6 pages)
Fiche 9 – Construction et fabrication	(6 pages)

© Scouts et Guides de France - septembre 2009

La carte des terres d'aventure

Les terres d'aventure, mode d'emploi

Pour vivre leurs aventures, les scouts et guides ont huit terres d'aventure à explorer. À chaque nouvelle aventure, ils choisissent une de ces terres d'aventure, qui correspond à un domaine d'activités particulier.

En plus d'un domaine d'activité, chaque terre d'aventure est caractérisée par trois constantes : un peuple, des découvertes et un signe d'Alliance.

Le peuple

Chaque terre est habitée par un peuple qui, par sa façon de vivre, illustre le thème de la terre d'aventure. Les peuples ne sont pas imaginaires, pour ouvrir les scouts et guides sur le vaste monde.

Quand une Tribu choisit une terre d'aventure, elle peut certes choisir de découvrir le peuple qui l'habite de manière approfondie, en prenant comme thème d'aventure (comme imaginaire), les Mayas, les Inuits, etc. Mais cela n'a rien de systématique, bien au contraire : elle peut par exemple choisir comme thème Robinson Crusoé ou les mystères celtiques. Elle découvrira alors le peuple de manière plus légère.

Les terres d'aventure sont représentées sur une carte : on pourra l'afficher dans le local et marquer les terres traversées par la Tribu, les projets vécus à chaque endroit… et inciter de cette façon la Tribu à explorer de nouveaux horizons !

Comment lire les fiches ?

Chaque terre d'aventure est présentée de la même façon, en trois parties :
- une présentation générale de la terre,
- un zoom sur une étape du projet (choix de l'aventure, conseil d'aventure, mission d'équipage…) appliquée à une terre d'aventure et à son imaginaire,
- le signe d'Alliance qui décrit de façon très concrète la démarche spirituelle associée à chaque terre d'aventure.

Trois exemples :
- Le peuple permet d'illustrer simplement les activités au moment du choix de l'aventure et du pacte d'aventure, mais n'est pas forcément présent pendant l'aventure.
- La maîtrise utilise le peuple pour faire réfléchir la Tribu aux valeurs qu'il porte et voir comment les appliquer en Tribu.
- La découverte de ce peuple est le thème d'une mission d'équipage (imaginaire, vivre comme…).

© Scouts et Guides de France - septembre 2009

Les découvertes

Les découvertes sont des valeurs portées par la culture de chaque peuple, par exemple la solidarité, l'ouverture, la persévérance… La maîtrise les fera découvrir à la Tribu tout au long de ses activités.

En choisissant une terre d'aventure, la Tribu choisit aussi les découvertes qui y sont associées : elles sont inscrites dans le pacte d'aventure. Il s'agit en Tribu de découvrir ces grands concepts dans la vie de tous les jours.

Comme les Inuits, les Bochimans ou les autres peuples, la Tribu invente ses règles de vie, de fonctionnement qui lui permettront de rendre concrètes ces découvertes. Le rôle de chef ou de cheftaine consiste à faire vivre les découvertes tout au long de l'aventure.

Ces découvertes permettent à la maîtrise d'enrichir les activités proposées et de faire grandir les scouts et guides. À la fin de l'aventure, les scouts et guides relisent les découvertes vécues. Elles sont un enjeu éducatif.

Le signe d'Alliance

Tout au long de l'aventure, le signe d'Alliance accompagne la vie chrétienne de la Tribu, à travers un fil bleu.

Le signe d'Alliance est l'occasion d'initier les jeunes au langage symbolique. Il permet de donner une forme attractive, ludique et diversifiée à la dimension spirituelle. Il permet également de donner des idées pour inciter chacun, selon sa sensibilité et la composition de son unité, à inventer sa propre démarche.

Le fil bleu est une proposition d'utilisation régulière du signe d'Alliance dans la démarche spirituelle pour l'aventure. Il peut bien sûr être adapté par chaque maîtrise. Il possède au moins deux ambitions :

- permettre à la maîtrise de construire facilement une démarche spirituelle qui accompagne la Tribu au cours de l'aventure ;
- donner à la maîtrise un support, à travers l'utilisation du signe d'Alliance, qui permet à chaque scout et guide de relire la vie de la Tribu et les découvertes faites.

Pour chaque terre, le GPS présente le peuple, le signe d'Alliance et les découvertes que découvrira la Tribu. Un exemple d'aventure est décrit au travers d'un point de méthode du projet (jeu des conseils, choix de la terre, fin de l'aventure…)

Terre d'aventure	Peuple	Signe d'Alliance	Découvertes	Étape du projet présentée dans le GPS
Vie dans la nature	Inuits	Sac à dos	Respect, simplicité, émerveillement, humilité	Jeu des conseils
Rencontres internationales	Tsiganes	Chemin	Ouverture, respect de l'autre, esprit de fraternité	Choix de l'aventure
Respect de l'environnement	Lepchas	Eau	Respect de la nature, humilité, émerveillement	Organisation de l'aventure
Sport et santé	Bochimans	Relais	Respect du corps, dépassement de soi, acceptation de la différence	Lancement de l'aventure
Solidarité	Trobriandais	Mains	Fraternité, tolérance, partage	Réalisation des missions (réunions)
Communication et citoyenneté	Dogons et Bozos	Livre	Écoute, tolérance, don de soi, transmission	Réalisation des missions (week-ends)
Expression artistique	Maoris	Feu	Beauté, créativité	Réalisation des missions (en camp)
Construction et fabrication	Mayas	Malle	Entraide, créativité, esprit d'équipe	Évaluer, relire, célébrer, fêter

Vie dans la nature

C'est la terre de la découverte et de l'observation de la nature, de la vie au grand air, des aventures grandeur nature.

Cette terre va permettre à chaque scout et guide d'acquérir des compétences et des techniques pour mieux vivre dans et avec la nature.

Sur cette terre, chaque scout et guide est invité à observer, connaître et apprivoiser la nature, à se balader, à contempler les constellations, à laisser parler les arbres, à découvrir les animaux au travers de leurs cris, à apprivoiser la nature pour mieux s'y installer…

© Scouts et Guides de France - septembre 2009

Un peuple : les Inuits

En explorant cette terre, chaque scout et guide va découvrir la façon de vivre des Inuits. Grâce à une observation et une connaissance de leur environnement, l'un des plus rigoureux et difficiles du monde, ils ont développé des compétences et des techniques adaptées : fabrication d'igloos, fabrication de lampes dans de la roche de talc et avec de la graisse de baleine, construction de canots en écorce de bouleau, création de vêtements en peaux d'animaux et de lunettes de neige en ivoire.

Une autre grande spécificité de ce peuple est le respect dans sa globalité : des êtres humains, de la terre, des animaux et des plantes.

À l'image des Inuits, chaque scout et guide est invité à découvrir la nature et à l'apprécier.

Les découvertes

À travers l'exploration de cette terre et à l'image des Inuits, la maîtrise permettra à chaque scout et guide de découvrir le respect de la terre, des plantes et de la faune en apprenant à les connaître, de découvrir également ce que sont l'humilité et la simplicité à travers la vie dans la nature. Ce sera aussi l'occasion pour les scouts et guides d'être émerveillés face à ce qu'ils pourront découvrir et vivre dans la nature.

Le signe d'Alliance : le sac à dos

Le sac à dos est le signe de la marche, de son propre départ pour aller découvrir de nouvelles terres et quitter ses habitudes. Il permet de prendre la route en emportant avec soi le strict nécessaire. Il est indispensable à celui qui veut partir explorer la nature sur des chemins escarpés.

Au fur et à mesure de l'exploration, chaque scout et guide pourra y mettre symboliquement toutes ses découvertes.

Aventure « Robinson Crusoé »

Cet exemple d'aventure illustre le jeu des conseils tout au long du projet : conseil de maîtrise, conseil d'équipage, conseil d'aventure et grand conseil sont là pour décider, organiser et évaluer le projet.

Samedi 14 mars

▸ 18 h : réunion de maîtrise

La maîtrise se retrouve après les vacances d'hiver. Il faut lancer une nouvelle aventure. La première réunion aura lieu samedi prochain. Jean propose un premier jeu pour permettre aux scouts et guides de mettre en action leur créativité. Ce jeu d'1 heure sera organisé par Jean et Sabine. Ensuite, place aux différents conseils pour décider quelle terre d'aventure la Tribu va partir explorer : ce sera Patrick le chef d'orchestre de cette partie.

Samedi 21 mars

▸ 14 h : réunion de Tribu

Tous les jeunes sont arrivés pour 14 h. Jean et Sabine lancent leur jeu.

Patrick lance ensuite les **conseils d'équipage**. Chaque conseil d'équipage choisit une terre d'aventure à explorer et des activités à vivre et il est suivi par un chef.

Patrick anime juste après le grand conseil. Chaque équipage présente sur des affiches l'aventure qu'il propose, et le **grand conseil** décide finalement d'explorer la terre d'aventure « Vie dans la nature ». La Tribu va découvrir la nature à travers un week-end découverte de la forêt de Chanspusac. La Tribu scelle le pacte d'aventure.

Un jeu organisé par les coachs a lieu pendant que les chefs et les pilotes se réunissent en conseil d'aventure.

Le **conseil d'aventure** prend les décisions pour le reste de l'aventure. Il définit le planning des activités du trimestre et les quatre missions d'équipage :

- 1re mission : construire des installations originales en pleine nature (construire un abri de bivouac ; faire des tentes surélevées).
- 2e mission : organiser un parcours sportif nature (fabriquer un pont de singe ; fabriquer une tyrolienne ; apprendre les règles de sécurité ; réunir le matériel nécessaire).
- 3e mission : cuisiner à la façon trappeur (faire découvrir les spécialités culinaires de la région ; faire des feux de cuisine différents ; apprendre à faire la cuisine au feu de bois).
- 4e mission : organiser une veillée autour du feu (installer un coin pour la veillée ; préparer le feu ; faire des animations dans l'obscurité).

Les missions sont réparties et chaque pilote annonce les missions à son équipage.

Mercredi 25 mars

▸ 18 h : réunion de maîtrise

La maîtrise construit un imaginaire pour illustrer l'aventure choisie (à partir des activités et du nom de l'aventure). Puis elle prépare la prochaine réunion de Tribu, recherche des compétences extérieures (moniteur d'escalade, spécialiste froissartage, chef cuisinier) et rédige la circulaire du planning de l'aventure pour les parents.

La maîtrise se répartit le suivi des 4 équipages : chacun aidera un équipage à réaliser sa mission et son label.

© Scouts et Guides de France - septembre 2009

Samedi 4 avril

◗ 14 h : réunion de Tribu

Jean anime un grand jeu : les scouts et guides vont devoir reconnaître les empreintes des animaux habitant la forêt de Chanspusac.
Puis la maîtrise accompagne chaque conseil d'équipage à organiser sa mission, à choisir son label et à préparer sa prochaine réunion d'équipage.
Sabine apporte un sac à dos pendant le temps de prière de cette réunion et lance ainsi le fil bleu.

◗ 18 h : réunion de maîtrise

Après le départ des jeunes et après avoir discuté avec des parents, la maîtrise fait le point sur l'organisation des réunions d'équipage, prépare le week-end de Tribu et se répartit les rôles pour la suite.

Samedi 18 avril

◗ Réunion d'équipage

Le chef référent de chaque équipage est présent au début de cette première réunion de l'aventure en autonomie. Lors de cette réunion, les équipages avancent sur leur mission. Il reste un mois pour être prêt pour le grand week-end de réalisation de l'aventure.

Dimanche 3 mai

◗ 10 h : réunion de Tribu sur le lieu du futur week-end

Cette journée est l'occasion pour chaque équipage de repérer les lieux pour le week-end et de s'approprier l'espace pour sa mission.

La maîtrise accompagne les équipages dans la réalisation de leur mission. Sabine, aidée des témoins, propose un temps de prière en rapport avec le sac à dos, qui se remplit de tout ce que vit la Tribu.

◗ 18 h : conseil d'aventure

La maîtrise prépare et coordonne la réalisation des missions, avec les pilotes, pour le week-end de réalisation de l'aventure en Tribu.

Week-end des 16 et 17 mai

◗ Week-end campé de Tribu

La maîtrise provoque un conseil d'aventure au local avant le départ en week-end pour achever la coordination des missions.
La maîtrise anime ensuite le week-end et laisse à chaque équipage des temps pour vivre et pour réaliser leur mission (installation de tentes sur des plateformes, découverte des techniques de feu, préparation du repas trappeur, préparation de la veillée autour du feu…).
Ce week-end est aussi l'occasion pour les chefs de faire vivre à chaque jeune une découverte à travers une vie simple et essentielle.
Le samedi soir, la maîtrise se coordonne en réunion de maîtrise et termine la préparation de la fin de l'aventure.
Dimanche matin, le temps de prière donne l'occasion à chaque scout et guide de contempler la beauté d'un coin de nature et de vivre une découverte.
En fin de week-end, la maîtrise aide chaque conseil d'équipage à évaluer et relire l'aventure.
Sabine anime ensuite lors du grand conseil l'évaluation de l'aventure et la remise des labels, qui conclut l'aventure.

Le signe d'Alliance : le sac à dos

Le sac à dos est un élément essentiel dans la vie scoute.
Il symbolise le départ pour de nouvelles aventures, de nouveaux horizons…
Voici quelques exemples d'utilisation du signe d'Alliance.

Fil bleu

Au fur et à mesure de l'aventure, le sac à dos remis à chaque équipage va se remplir des expériences, des rencontres, des temps forts que vit celui-ci.

Matériel

- Un sac à dos par équipage
- Des feutres, du tissu…

Mise en œuvre

1. Au début de l'aventure, chaque équipage apporte un vieux sac à dos et le décore à sa façon. Chacun y met ce qui lui semble indispensable pour l'exploration de cette terre.
2. Ce sac suivra l'équipage tout au long de l'aventure (aux réunions, aux week-ends…) et va être rempli au fur et à mesure : à chaque moment important (un super jeu, une belle rencontre, un fou rire, un conflit…), on y met un élément qui peut le symboliser.
3. À la fin de l'aventure, on vide le sac en équipage et on relit tout ce qu'on y a mis. Lors de la relecture, on regarde ce qui encombre (le superflu) et ce qui peut servir pour continuer sur la route de l'aventure (l'essentiel)…

Temps de prière - en Tribu

Choisir l'essentiel pour partir.

Matériel

- Grand dessin de sac à dos sur un panneau
- Feutres et feuilles de papier

Déroulement possible

1. Accueil, la Tribu entre dans le temps prière.
2. Par équipage, on dessine les objets qui semblent indispensables pour partir en exploration.
3. En Tribu, chaque équipage explique ses choix et vient coller ses objets à côté du sac à dos. Les chefs et cheftaines organisent le débat et la Tribu décide de coller dans le sac à dos les éléments réellement essentiels.
4. Comme dans notre sac à dos, il nous arrive aussi d'attacher beaucoup d'importance au superflu et d'oublier un peu l'essentiel. Chacun dit ce qui pour lui est essentiel dans sa vie et ce qui est superflu.
5. La Tribu lit le texte biblique « le jeune homme riche » (Marc 10, 17-22).
6. On demande au Seigneur de nous aider, pour le suivre, à vider notre sac du superflu et à n'emporter que l'essentiel.
7. Propositions de chants : *L'avenir dans nos mains*, *Notre chemin* (G131), *Embarque avec nous*, ou tout autre chant qui invite au départ.

© Scouts et Guides de France - septembre 2009

Célébrer et relire l'aventure

Matériel

- Le sac à dos de chaque équipage

Relecture en équipage

On sort tous les objets contenus dans le sac à dos en se remémorant ce qu'ils symbolisent. On choisit alors 3 objets :

- un objet qui symbolise le mieux les moments forts vécus en équipage (ce qui a été agréable)
- un objet qui symbolise le mieux ce qu'on a appris, les compétences qu'on a acquises
- un objet qui symbolise le mieux les difficultés rencontrées pendant l'aventure (ce qui a pesé lourd dans notre sac)

En Tribu

1. Accueil : *Ne rentrez pas chez vous comme avant.*

2. Chaque équipage apporte ses 3 objets et explique au reste de la Tribu ses choix.

3. Lecture du livre de la Genèse 12, 1-9 : Abraham accepte de quitter ses habitudes, son pays et sa famille et de devenir nomade.

4. Temps de partage : depuis le début de l'aventure, quelles sont les choses superflues que j'ai réussi à laisser ? Quelles sont les choses qui paraissent maintenant nécessaires à ma vie ? Quelles sont les choses superflues dont je n'ai pas encore réussi à me séparer ?

5. On prendra le temps de s'adresser à Dieu dans une prière qui dit :
   - Pardon pour les moments où nous nous sommes éloignés de Toi ;
   - Merci pour ce que nous avons vécu au cours de cette aventure : les activités, les rencontres… ;
   - S'il te plaît, aide nous à progresser encore sur la route que Tu nous proposes à travers notre prochaine aventure.

6. On reprend le chant *Ne rentrez pas chez vous comme avant.*

Suggestions de textes autour des découvertes

Découvertes	Référence des textes
Respect de la nature	Genèse 1, 26-30
Humilité	Marc 9, 33-37 ; Luc 17, 7-10
Simplicité	Matthieu 6, 25-34
Émerveillement	Psaume 148

Ces découvertes peuvent être introduites par quelques questions posées aux scouts et guides :

- Le respect : suis-je capable de vivre dans la nature sans l'abîmer ?
- L'humilité : quand est-ce que je fais preuve d'humilité ?
- La simplicité : qu'est-ce qui est important dans ma vie ? Qu'est-ce qui est superflu ?
- L'émerveillement : devant quoi me suis-je émerveillé au cours de l'aventure ?

Rencontres internationales

**C'est la terre du voyage et de la découverte du monde,
la terre de l'échange, de la différence et de la rencontre de l'autre.**

Cette terre invite chaque scout et guide à être attentif au monde qui l'entoure, à sortir de ses habitudes, à découvrir les traditions de pays étrangers avec son équipage.

Sur cette terre, place à la musique de l'Afrique et de l'Asie, aux rencontres d'autres communautés de son quartier ou de sa ville, aux échanges épistolaires : chaque scout et guide pourra apprendre des chants et des danses d'autres pays, des rudiments d'une langue, pourra inviter un copain étranger dans la Tribu !

© Scouts et Guides de France - septembre 2009

Un peuple : les Tsiganes

En explorant cette terre d'aventure, chaque scout et guide va découvrir la façon de vivre des Tsiganes. C'est le peuple nomade par excellence. Pour eux la route est à la fois un cadre de vie et un perpétuel recommencement : ils se déplacent avec un peu de « chez eux » tout en découvrant de nouveaux endroits, l'occasion de nouer des contacts avec de nouvelles personnes. Dans leur culture, un adolescent se doit de prendre une route initiatique afin de devenir un homme. La caravane ou la roulotte est pour eux un moyen de se sentir chez soi tout en découvrant chaque jour un autre endroit, d'autres gens. Chacun est alors invité à partir à la rencontre des Tsiganes et à tenter l'aventure internationale.

Les découvertes

À travers l'exploration de cette terre et à l'image des Tsiganes, chaque scout et guide s'ouvrira au monde et aux autres cultures, en voyageant ou en restant près de chez lui. L'ouverture, la curiosité, le respect des différences culturelles mais aussi la fraternité sont des valeurs portées par le peuple tsigane. Les activités vécues seront pour chaque scout, chaque guide, l'occasion d'aborder le respect des différences et de découvrir la fraternité qui doit unir les hommes. Ces découvertes vont lui permettre de faire des rencontres, de l'amener vers l'autre, de grandir. En rencontrant ceux qu'ils n'ont pas l'habitude de rencontrer, les scouts et guides se sentiront de plus en plus citoyens du monde et pourront voir en l'autre un frère.

Le signe d'Alliance : le chemin

Le chemin symbolise l'aventure de la Tribu, avec son point de départ et d'arrivée, ses joies et ses difficultés. En chemin, on peut vivre des activités, emprunter de fausses pistes et retourner en arrière, tomber sur des cailloux, mais on peut aussi faire des rencontres à un croisement et faire des pauses pour réfléchir dans des gîtes. Le chemin mène à l'autre, il est un espace qui unit, un lieu où chaque scout et guide grandit, dépasse les obstacles et domine les difficultés.

Quoi qu'il en soit, quand on a parcouru le chemin, on revient toujours différent, plus riche, grâce à toutes les expériences vécues.

Aventure « Africa style »

Cet exemple d'aventure illustre le choix de la première aventure de l'année, après la cérémonie des promesses.

Samedi 14 décembre

Ça y est, l'année est lancée et le temps de l'accueil « Cap sur l'aventure » terminé : c'est parti pour l'aventure !
Les équipages des Sioux et des Aventuriers de l'espace sont impatients car aujourd'hui, c'est le choix de l'aventure…
L'aventure, c'est le projet des scouts et guides, auxquels l'organisation est confiée. Le choix et l'organisation de l'aventure doivent donc être l'objet d'une attention particulière de la part de la maîtrise. Ces deux phases conditionnent en grande partie la réussite du projet.
La phase de choix se déroule en trois étapes : susciter le rêve, exprimer ses envies et décider du projet.

◗ 14 h : lancement de la réunion

Les chefs accueillent les scouts et guides. Lors de la dernière rencontre, les nouveaux ont prononcé leur promesse, et la Tribu a encore ce souvenir en tête : ils sont tous heureux de se retrouver.
La maîtrise a décidé de commencer la réunion par un temps de relecture de la promesse et un jeu de détente.

◗ 14 h 30 : première étape. Susciter le rêve

Chaque scout et guide découvre les terres d'aventure : la maîtrise permet à tous de s'approprier les terres d'aventure en s'assurant que chacun possède le livre *Vivre l'aventure*. C'est une vraie phase de découverte pour les scouts et guides : le chef doit être présent pour susciter le rêve et l'envie de découverte mais ne doit pas imposer ses choix.

Pour cette aventure, la maîtrise a organisé un jeu pour découvrir les terres d'aventure. Les chefs ont découpé une carte des terres d'aventure en morceaux de puzzle, et chacun reçoit trois pièces. Au bout du terrain de jeu 8 panneaux symbolisent les 8 terres d'aventure. Au cours d'une course de relais, les équipages doivent aller coller chacune des pièces du puzzle sur le bon panneau. À la fin de la course, les terres d'aventure sont reconstituées.

◗ 15 h 15 : seconde étape. Exprimer ses envies en conseil d'équipage

Maintenant que chacun a fait connaissance avec les terres d'aventure, Romain et Léna, respectivement pilotes des Sioux et des Aventuriers de l'espace, se réunissent en équipage pour décider quelle terre d'aventure l'équipage proposera d'explorer. Tout le monde n'est pas d'accord mais chacun exprime ses envies et pourquoi il veut explorer cette terre d'aventure.
Dans l'équipage des Sioux, tout le monde a l'air emballé quand Toundé parle d'établir une correspondance avec son cousin scout à Abidjan. C'est décidé : ils choisissent la terre « Rencontres internationales » !

Une fois choisie, le pilote lit la description de la terre d'aventure proposée : il anime ensuite le jeu de l'étoile pour proposer deux activités phares liées à la terre.
Sur une grande feuille, Romain a inscrit au milieu le nom de la terre d'aventure. Maxime tire un trait à partir de ce mot et inscrit une idée d'activité inspirée par le nom. Le 3e choisit de repartir de

© Scouts et Guides de France - septembre 2009

l'idée de Maxime et tire un trait à son tour pour inscrire une autre idée d'activité. Chacun note une ou deux idées en silence, et le tout ressemble alors à une étoile. Les idées ont fusé chez les Sioux :
- camp à l'étranger,
- faire un concours cuisine de recettes étrangères,
- échanges épistolaires,
- rencontre avec les autres communautés de la paroisse,
- spectacle de danses étrangères.

À partir de l'étoile, chaque scout et guide de l'équipage souligne ensuite les deux activités qui lui plaisent le plus. Il explique son choix puis la discussion s'installe dans l'équipage. Après le vote de chacun pour choisir deux activités phares, c'est l'organisation d'une journée de découverte de la communauté africaine de la paroisse et l'apprentissage de danses étrangères qui sont choisis.

L'équipage des Aventuriers de l'espace a choisi la terre d'aventure « Sport et santé » et a proposé 2 activités phares : organiser un tournoi de handball et apprendre les gestes qui sauvent.

- 16 h : goûter

- 16 h 30 : troisième étape. Décider du projet en grand conseil

En grand conseil, l'équipage des Sioux et celui des Aventuriers de l'espace présentent leur projet de façon originale. Les Sioux ont préparé une chanson sur l'air de *Le lion est mort ce soir*, et les Aventuriers de l'espace ont mimé une épreuve sportive.
Les scouts et guides posent des questions sur les projets en question. Le grand conseil procède ensuite au vote à bulletin secret.

Après délibération, la Tribu a décidé d'explorer la terre d'aventure « Rencontres internationales » en organisant avec la communauté africaine de la paroisse une journée de découverte, de rencontre et de partage. Les Sioux sont aux anges, et Toundé est ravi de faire découvrir sa communauté à la Tribu.
Sur une grande feuille, on écrit le pacte d'aventure, que les pilotes reproduisent dans les carnets d'équipage. La Tribu au complet vient signer et donc sceller le pacte.
Il est 17 h, c'est l'heure de partir !

Le signe d'Alliance : le chemin

En chemin, on peut vivre des activités, emprunter de fausses pistes et retourner en arrière, tomber sur des cailloux… Mais on peut aussi faire des rencontres à un croisement et faire des pauses pour réfléchir dans des gîtes. Le chemin amène vers l'autre, il est un lieu qui unit, un lieu où chaque scout et guide grandit, dépasse des obstacles et domine des difficultés. Voici quelques exemples d'utilisation du signe d'Alliance.

Fil bleu

Le chemin symbolise l'aventure de la Tribu, avec son point de départ et d'arrivée, ses joies et ses difficultés.

Matériel
- Fresque
- Feuilles, colle, feutres…

Mise en œuvre
Un grand chemin est dessiné sur une fresque dans le local, pour la Tribu ou pour chaque équipage, avec des tournants, des pauses, un début et une fin.
Tout au long de l'aventure, la Tribu fait des pauses régulières et vient marquer, coller, dessiner sur le chemin, l'avancée de l'aventure ou de l'équipage (représentée par des empreintes de pas), les rencontres qu'elle fait (des croisements), les difficultés rencontrées (des cailloux), etc.

Temps de prière - en équipage

Matériel
- Page avec les signes de pistes, *Vivre l'aventure*, p. 230
- Plusieurs petits morceaux de bois par personne

Déroulement possible

1. Accueil, l'équipage entre dans le temps prière.
2. L'équipage lit le texte de Marc 4, 35-41 (la tempête apaisée).
3. On prend un temps de partage autour du texte : quelle difficultés rencontrent les disciples et Jésus sur la barque ? Pourquoi s'en sortent-ils ? Avons-nous peur parfois de ne pas y arriver ?
4. À l'aide des morceaux de bois, chaque jeune trace devant lui le signe de piste qui représente son sentiment vis-à-vis du succès de l'aventure ou de la mission d'équipage :
   - une flèche tout droit : super, on va dans la bonne direction ;
   - un croisement : nous allons avoir besoin d'aide, besoin de soutien ;
   - une fausse piste : j'ai des doutes, allons-nous arriver à bon port ?

   Ceux qui le souhaitent expliquent à haute voix pourquoi ils ont choisi ce signe-là…
5. On prend le temps de s'adresser à Dieu : *MERCI Seigneur pour ta présence à nos côtés, PARDON Seigneur car comme tes apôtres, il nous arrive d'avoir peur, S'IL TE PLAÎT Seigneur, aide-nous à te sentir près de nous tout au long de cette aventure.*
6. Tout l'équipage chante *Des milliards de chemins.*

© Scouts et Guides de France - septembre 2009

Célébrer et relire l'aventure

Matériel
- Fresque du fil bleu,
- Plusieurs lieux bien identifiés

La célébration sera vécue de façon itinérante. On vivra chaque temps à un endroit différent pour marquer le chemin qu'on a fait depuis le début de l'aventure.

Relecture en équipage
Chaque équipage forme un cercle. Chacun se retourne et avance lentement devant lui. Sur la route, il ramasse trois objets qu'il trouve par terre : un caillou, une fleur, un bout de bois… À chacun il donne le nom d'une étape qui l'a fait avancer personnellement dans le projet.

En Tribu

1. Tout le monde rejoint un autre lieu, autour de la fresque du fil bleu. Chacun vient poser sur le chemin les objets qualifiant les étapes qui l'ont marqué, si possible en expliquant pourquoi.

2. Puis on lit le texte de l'envoi en mission des disciples (Matthieu 10, 5-15) deux par deux. Par deux, les scouts et guides se rendent dans un troisième endroit annoncé par les chefs et cheftaines. En route, ils discutent et se disent quelle est la plus belle rencontre qu'ils ont faite au cours de ce chemin vers l'aventure.

3. On remercie Dieu pour toutes les rencontres qui ont été faites pendant cette aventure.

4. On prend le chant *Au soleil de nos rencontres*, ou tout autre chant qui invite à la rencontre.

Suggestions de textes autour des découvertes

Découvertes	Référence des textes
Ouverture	Matthieu 22, 34-40 / Matthieu 10, 5-15
Respect de l'autre	Luc 10, 25-37 / Marc 4, 35-41
Esprit de fraternité	Jean 15, 12-17

Ces découvertes peuvent être introduites par quelques questions posées aux scouts et guides :
- Être ouvert : qu'est-ce que ça signifie pour moi ? Par quelles actions concrètes je m'ouvre aux autres ?
- Respecter l'autre : quelles difficultés je rencontre ? Y a-t-il des moments où je ne respecte pas mon prochain ?
- Être fraternel : pour moi, qu'est-ce que cela veut dire ? Concrètement ? Est-ce que je traite mon prochain comme mon frère ?

Respect de l'environnement

C'est la terre de la rencontre avec la nature, de la protection de l'environnement, des actions engagées.

Les scouts et guides sont amenés à découvrir notre planète : elle est fragile, et la respecter est un des grands défis de notre temps.

Découverte des différents milieux, protection de la nature, chaque scout et guide est invité à changer ses habitudes, avec des gestes simples. Ils pourront agir contre la pollution de la planète, rendre la vie de camp plus respectueuse de la nature, sensibiliser à la préservation de la planète. Ils feront ainsi l'expérience de mieux vivre avec la nature et trouveront des réponses innovantes.

© Scouts et Guides de France - septembre 2009

Un peuple : les Lepchas

En explorant cette terre, chaque scout et guide découvrira la façon de vivre des Lepchas, un peuple du Sikkim en Asie. Ils s'appellent fièrement les Rong Pa Le : « aimés de la Nature ». En effet, leur croyance est basée sur un postulat : ils ont été amoureusement créés par Mère nature. Ils vouent alors un culte particulier à la nature et à ses esprits, aux montagnes, aux rivières…

Leur connaissance de la faune et de la flore est particulièrement étendue, ils vivent de la culture du maïs, de la chasse et de la pêche. Très habiles de leurs mains, ils fabriquent des objets en bambou, principalement des paniers et autres ustensiles nécessaires à la vie quotidienne. Ils sont d'excellents tisserands et artisans.

À l'image des Lepchas, les scouts et guides sont amenés à découvrir la nature et à la respecter pour la protéger.

Les découvertes

À travers l'exploration de cette terre et à l'image des Lepchas, la maîtrise permettra à chaque scout et guide d'apprendre à vivre plus en harmonie avec la terre, à découvrir ses richesses et à s'émerveiller.

La nature, qui sait parfois se déchaîner et impressionner par sa grandeur, rend chacun plus humble. Alors chaque scout et guide comprend que, pour la protéger, il ne faut pas hésiter à s'engager dans des actions concrètes, pouvant parfois bousculer un peu le quotidien et le confort.

Le signe d'Alliance : l'eau

L'eau est aujourd'hui une denrée rare. Elle est pourtant nécessaire à la vie, à la nature. Malheureusement, les ressources d'eau douce diminuent et de nombreuses rivières sont polluées. C'est pourquoi l'eau est devenue un symbole de défense de la nature.

Elle est également un symbole fort de la Bible, par exemple lors du baptême de Jésus. Elle est source de vie.

Pour grandir et pousser, l'aventure a, elle aussi, besoin d'être arrosée.

Aventure « Braderie écolo »

Cet exemple d'aventure permet d'illustrer comment s'organise l'aventure, une fois qu'elle a été choisie.

Samedi 29 novembre

La Tribu, en grand conseil, a choisi d'explorer la terre d'aventure « Respect de l'environnement » en participant à une braderie, au profit d'une association de protection de la nature. Le stand tenu par la Tribu proposera la vente de vieux objets récupérés et retapés au préalable. La réunion de Tribu s'achève sur cette décision.

À la fin de la réunion, pendant 1 heure, le conseil d'aventure réunit la maîtrise et les 4 pilotes pour organiser l'aventure et les missions pour chaque équipage. Un chef de la maîtrise anime ce conseil.

1re étape : brainstorming

Le but est de lister tout ce qu'il y a à faire pour réussir l'aventure : trouver l'association, obtenir un stand sur la braderie, trouver les objets à récupérer, retaper les objets en se faisant aider, prévoir une animation pour le jour J…
Puis on identifie ce qui sera confié aux équipages, et ce qui sera réalisé par la maîtrise.
Le pilote des Pumas propose de faire venir un membre de l'association à un week-end pour mieux connaître la faune et la flore que la Tribu va participer à protéger. Savoir quel est le but de la vente d'objets permettra à chacun d'être motivé.
On fixe les échéances et le planning des grandes activités de l'aventure :
- la récupération le 20 et 21 décembre,
- un week-end les 17 et 18 janvier,
- la braderie pour fin février, avec le soir un repas au local où on invitera l'association pour remettre l'argent récolté et pour fêter la fin de l'aventure.

2e étape : définition des missions

Une fois que la liste de ce qui sera à la charge des équipages est dressée, il faut répartir ces actions en 4 missions concrètes et bien définies : une par équipage et de charge équitable.

1 Rencontrer une association « nature »
- Trouver une association de protection de la nature
- Organiser une rencontre entre la Tribu et les responsables
- Préparer l'intervention d'un responsable lors du week-end de Tribu
- Préparer un stand explicatif pour la braderie

2 Organiser la récupération
- Préparer des affiches annonçant le jour de la récupération
- Organiser la récupération de vieux objets
- Organiser la réparation et la transformation des objets
- Évaluer leur prix de vente

3 Organiser le stand de la braderie
- Trouver une braderie au mois de février et y inscrire la Tribu
- Trouver des tables et des bâches pour le stand
- Prévoir le transport du matériel et des vieux objets.

4 Animer la braderie
- Préparer la publicité de la braderie et du stand (posters, invitations…)
- Prévoir le rôle de chacun : vente, accueil des participants…
- Prévoir une animation sur le respect de la nature

© Scouts et Guides de France - septembre 2009

3e étape : répartition des missions

Un tour de table permet à chaque pilote d'exprimer la mission que son équipage préférerait sans doute prendre en charge. Il joue là son rôle de délégué et de représentation : la décision qu'il va prendre concerne tout son équipage.
Une fois que chacun a dit ses préférences, les missions sont alors réparties entre les équipages.

4e étape : conclusion

La maîtrise laisse les pilotes s'organiser avec une attitude bienveillante. Elle indique alors que ceux qui organisent la récupération d'objets doivent informer rapidement le reste de la Tribu du lieu et de l'heure de rendez-vous, et que ceux qui vont inscrire la Tribu et ceux qui vont faire les invitations devront se coordonner.
L'animateur du conseil conclut en indiquant que le prochain conseil d'aventure aura lieu dans deux semaines autour d'un goûter pour faire le point sur l'avancement des missions. Il précise que la maîtrise reste à disposition si besoin est d'ici là.

Le conseil s'achève alors sur ce point. Lors de la prochaine réunion de Tribu, la semaine suivante, un temps sera pris pour un conseil d'équipage pour que les pilotes transmettent à tout leur équipage les décisions prises et pour organiser leur mise en œuvre.

Le signe d'Alliance : l'eau

L'eau, c'est la vie. Elle est indispensable à tous, êtres humains, animaux ou végétaux. C'est l'eau du baptême qui purifie, l'eau de la mer qui donne le poisson, l'eau de la tempête qui fait douter.
Voici quelques exemples d'utilisation du signe d'Alliance.

Fil bleu

Chaque équipage va faire pousser une plante. Cette plante pousse à l'image de l'équipage qui va grandir au fil de l'aventure. La graine se nourrit d'eau, comme l'équipage se nourrit d'activités.

Matériel
- Des pots
- Des graines qui poussent rapidement et simplement
- Du terreau

Mise en œuvre
Au début de l'aventure, chaque équipage plante une graine dans du coton ou de la terre. Au fil de l'aventure, après des temps forts ou des activités fortes, l'équipage arrose sa graine. La plante se nourrit d'eau, comme les jeunes se nourrissent de leurs activités, de leurs rencontres, de leurs découvertes.
À la fin de l'aventure, en s'appuyant sur les activités vécues, sur la quantité d'eau qu'a reçu la plante, sur son épanouissement, l'équipage relit ce qu'il a vécu et ce qui l'a aidé à grandir (Attention ! Si la plante n'est pas épanouie, ce n'est pas nécessairement négatif : contrairement à la plante, nous avons grandi au cours de cette aventure, etc.)

Il est important de bien choisir la plante : il faut qu'elle soit résistante et qu'elle n'ait pas besoin de beaucoup d'eau. Lorsque deux réunions sont espacées, prévoir des solutions pour s'en occuper.

Temps de prière - en Tribu

L'eau qui purifie

Matériel
- Bassine remplie d'eau
- Stylo

Déroulement possible
1. Accueil : la Tribu entre dans le temps prière.
2. On lit l'Évangile selon saint Matthieu 3, 3-17 : le baptême de Jésus.
3. Chacun prend un temps de réflexion pour penser à une action qu'il regrette d'avoir faite ces derniers jours, et écrit sur sa main un mot la représentant.
4. Chacun vient se laver les mains dans la bassine pour signifier le lavement de ses péchés en demandant pardon à Dieu. Pendant ce temps, on peut reprendre le chant à voix basse.
5. On prie Dieu en disant le *Notre Père* et on termine par le chant.

© Scouts et Guides de France - septembre 2009

Célébrer et relire l'aventure

Matériel

- Une plante, un arbre, représenté sur un grand panneau
- Les plantes du fil bleu
- Des feuilles de papier en forme de feuilles d'arbre, de mottes de terre, d'arrosoir, de soleil, de flocon de neige.

Relecture en équipage

En équipage, les jeunes s'interrogent sur ce qu'ils ont vécu :

- Certaines graines ont bien poussé : qu'est-ce qui a poussé, grandi en nous ? En quoi avons-nous grandi (qualités, compétences, rencontres, etc.) ? Qu'est-ce qui m'a permis de grandir (les autres, etc.) ?
- D'autres plantes ont moins bien poussé : qu'est-ce qui nous a empêchés de grandir ? Quels ont été les obstacles, les difficultés que nous avons rencontrés ?

L'équipage note sur des feuilles les activités.

En Tribu

1. Accueil par le chant *Un grand champ à moissonner.*

2. Temps de parole : parabole du grain de sénevé (Matthieu 13,31-33). On a grandi grâce à nos activités mais la parole de Dieu est un autre moyen de continuer à grandir.

3. Temps de partage : partage des relectures réalisées en équipage. Chaque équipage est venu avec sa plante, symbolisant ce qu'il est devenu au cours de cette aventure.

   Les équipages sont amenés à venir coller sur le grand panneau :
   - une ou des feuilles : les moments forts de l'aventure,
   - une ou des mottes de terre : les valeurs qu'on a apprises et vécues,
   - un ou des arrosoirs : les compétences acquises,
   - un ou des soleils : les rencontres,
   - un ou des flocons (= le froid) : ce qui nous a freinés, les difficultés rencontrées.

4. On remercie Dieu pour nous avoir permis de grandir.

5. Temps d'envoi : *Le sel de la paix* ou *Sur les chemins du monde, le Seigneur a semé le bon grain* (G127). Pendant que l'on reprend le chant, chaque équipage replante sa plante dans un grand pot ou dans le jardin du local.

Suggestions de textes autour des découvertes

Découvertes	Référence des textes
Respect de la nature	Isaïe 11, 1-9
Humilité	Philippiens 2, 5-11
Émerveillement	Genèse 1, 20-25

Ces découvertes peuvent être introduites par quelques questions posées aux scouts et guides :

- Le respect de la nature : quelles sont les actions quotidiennes que je peux entreprendre, les comportements que je peux changer, pour respecter l'environnement ?
- L'humilité : qu'est-ce qui m'aide à comprendre ma juste place dans l'univers, dans l'environnement naturel où je vis ?
- L'émerveillement : autour de moi, quelles sont les beautés de la création qui me touchent le plus ?

Sport et santé

C'est la terre du jeu et du corps, des grands défis à relever, du dépassement de soi et de l'esprit d'équipe.

Chaque scout et guide est invité à se dépasser sans chercher à gagner à tout prix, à accomplir quelque chose de fort avec son équipe, à respecter son corps mais aussi celui des autres, à prendre soin des membres de son équipage.

Sur cette terre, chaque scout et guide découvre comment organiser et participer à des jeux, préparer des menus équilibrés, organiser un programme sportif pendant le camp, préparer une journée handisport pour sensibiliser le public au handicap, faire une campagne de prévention sur la cigarette dans la Tribu, organiser un rallye vélo pendant le week-end de Tribu…

L'exploration de cette terre d'aventure doit pouvoir être faite par tous les membres de la Tribu. La maîtrise est donc vigilante à ce que les projets soient adaptés à la condition physique de chacun.

© Scouts et Guides de France - septembre 2009

Un peuple : les Bochimans

En explorant cette terre, chaque scout et guide va découvrir la façon de vivre des Bochimans : le jeu et la santé sont deux éléments importants chez eux.

Le jeu est au cœur de la vie de ce peuple. Ses membres jouent pour le plaisir, sans aucune compétition. Il existe deux types de jeux : avec et sans règles. Les jeux ne divisent pas les Bochimans par classe d'âge : si les enfants et les jeunes gens y participent plus souvent, les personnes âgées les regardent, leur donnent des conseils et peuvent même y prendre part.

Mais l'équilibre du peuple des Bochimans repose aussi sur la bonne santé de tous ses membres. Tel un symbole, le rituel de guérison en constitue l'événement central.

Enfin, les Bochimans ont réussi à réduire les objets nécessaires au plus léger et au plus simple dans toutes leurs activités. Ils savent où trouver le nécessaire et laisser le superflu.

Les découvertes

À travers l'exploration de cette terre et à l'image du peuple des Bochimans, la maîtrise permettra à chaque scout et guide de découvrir ce que signifient le respect de son corps, l'esprit d'équipe, le dépassement de soi. Ce sera aussi l'occasion pour les scouts et guides d'être confrontés à la nécessaire acceptation de la différence, à l'acceptation que tout le monde n'a pas les mêmes talents.

Le signe d'Alliance : le relais

Le relais est le symbole sportif par excellence. Passer le relais à un coéquipier n'est pas chose facile. Le témoin de relais est transmis en plein effort, dans un timing précis, à celui qui va continuer la course pour toi. Le relais n'existe que parce qu'il y a une équipe, que si le témoin est transmis d'une personne à une autre. Il nécessite un bon entraînement et un esprit d'équipe sans faille car s'il tombe à terre, c'est toute l'équipe qui en subit les conséquences !

Mais on peut aussi prendre le relais, comme Simon de Cyrène prend le relais de Jésus sur le chemin de croix. Prendre le relais, c'est assister, soulager, soigner.

Le relais permet de se dépasser et permet à l'autre de se dépasser.

Aventure « Tour du monde en ORNI »

Cet exemple d'aventure illustre le lancement de l'aventure et le choix du label, une fois les missions d'équipage définies en conseil d'aventure.

Samedi 2 décembre

La Tribu, en grand conseil, choisit d'explorer la terre d'aventure « Sport et santé ». Elle va faire le tour du monde en utilisant tous types d'objets roulants non identifiés (ORNI) et non polluants : roller, pousse-pousse, pédalo et vélo. Le conseil d'aventure définit quatre missions d'équipage.

L'équipage des Intrépides a choisi d'organiser l'exploration de l'Amérique du Sud à vélo.

Samedi 9 décembre

- 14 h 00 : runion de Tribu.
  Présentation des missions d'équipage

Les pilotes et la maîtrise rendent compte de ce qui a été décidé au précédent conseil d'aventure. Chaque pilote présente la mission qui sera tenue par son équipage et comment elle s'articule avec les autres missions. La maîtrise présente le planning général.

La Tribu découvrira quatre continents, avec quatre moyens de locomotion différents. Chaque équipage a une mission :
- Les Talent-tueuses se chargent de l'exploration de l'Europe en roller.
- L'équipage des Intrépides a choisi l'exploration de l'Amérique du Sud à vélo.
- Les Zawafox organiseront l'exploration de l'Asie en pousse-pousse.
- Pour l'Océanie en pédalo, ce seront les Piteauchas.

- 14 h 30 : conseil d'équipage.
  Organisation de la mission d'équipage

Le conseil d'équipage est animé par le pilote. Les chefs restent à proximité, prêts à aider les uns ou les autres.
Le conseil débute par un tour de table où chacun indique les tâches nécessaires pour réussir la mission.
Voici la liste des tâches que les Intrépides ont identifiées pour leur mission :
- trouver un terrain de cross et un vélo pour chacun,
- apprendre à réparer un vélo,
- inventer et proposer des jeux d'agilité en vélo,
- organiser une course de relais,
- préparer une soirée festive « Tapas et danse ».

Ensuite, chacun choisit les actions qu'il va prendre en charge, les actions dont il sera responsable. Pour chaque action qu'il doit réaliser, l'équipage définit les échéances à ne pas dépasser.

- 15 h 15 : jeu

La maîtrise propose un jeu qui permet de souffler, un jeu simple, rapide et efficace, pour découvrir les grands monuments qui jalonnent les capitales mondiales. Pour cela, elle organise un béret mais, au lieu de demander aux joueurs de se donner des numéros, elle donne à une équipe une liste de noms de monuments et une liste de capitales du monde à l'autre. Le duel aura lieu entre le monument et la capitale qui se correspondent !

© Scouts et Guides de France - septembre 2009

◗ 15 h 45 : conseil d'équipage (suite).
Choix du label

La maîtrise explique à chaque équipage qu'il doit choisir un label en rapport avec sa mission d'équipage. En cherchant dans *Vivre l'aventure*, les Intrépides remarquent que le label Sportif correspond bien à leur mission et à ce qu'ils doivent faire. Mais après un tour de table, l'idée est écartée, car certains préfèrent un autre label, et d'autres avaient un label dans le talent Forme au camp dernier et souhaitent changer. Finalement, c'est le label Artisan qui remporte les suffrages. Alors chacun précise ce qu'il a envie d'acquérir comme compétence, ce qu'il veut développer dans ce label.

Un des chefs vient ensuite discuter avec l'équipage de son choix de label. Son rôle est de tirer l'équipage vers le haut de ses capacités. Après discussion avec le chef, l'équipage écrit cet engagement collectif sur son carnet d'équipage.

Les Intrépides organisent ensuite ce qu'ils doivent préparer pour la prochaine rencontre afin de pouvoir commencer la mission. Trouver un lieu de cross va être le plus délicat, ils se mettent à chercher dès maintenant. Apprendre à remettre en état les vélos peut se faire en week-end d'équipage, avec l'aide d'un parent expert en mécanique.
Avec l'aide du carnet d'équipage, les Intrépides organisent le week-end, reprennent les tâches une par une et se les répartissent.
Le rôle de la maîtrise est maintenant de veiller au respect des échéances, et à l'adéquation des missions d'équipages avec le but visé : découvrir le monde sans polluer.

◗ 16 h 15 : goûter

◗ 16 h 45 : temps spirituel
Ce premier temps spirituel de l'aventure est l'occasion d'introduire le signe d'Alliance et le fil bleu : la maîtrise confie un témoin de relais à chaque équipage. Ce temps envoie vers la prochaine réunion.

Le signe d'Alliance : le relais

Le témoin de relais est transmis à celui qui va continuer la course pour toi. Lorsque tu relaies quelqu'un, cela veut dire que tu l'assistes, tu le soulages. C'est le relais qui te permet de te dépasser et qui permet à l'autre de se dépasser. Ce relais est figuré par le témoin de relais, bien souvent un bâton. Voici quelques exemples d'utilisation du signe d'Alliance.

Fil bleu

Matériel

- Un bâton par équipage
- Des rubans noirs, verts, bleus, orange, rouges
- Des stylos pour écrire sur les rubans

Mise en œuvre

1. Au début de l'aventure, chaque équipage reçoit un témoin de relais.

2. Au fur et à mesure que l'aventure avance, par exemple à la fin de chaque réunion ou pendant les différents temps prière de l'aventure, chacun écrit ce qu'il ressent sur un ruban de couleur :
   - un ruban noir : ce qui n'a pas fonctionné, les difficultés rencontrées…
   - un ruban vert : le moment de l'aventure où j'ai senti qu'on se dépassait
   - un ruban bleu : le moment où j'ai senti une solidarité dans l'équipage
   - un ruban orange : l'action qui nous a rendus fiers
   - un ruban rouge : le meilleur moment de l'aventure

   Et chacun vient enrouler ce ruban sur le témoin.

3. À la fin de l'aventure, chacun retire un ou deux rubans de la couleur de son choix et les lit à haute voix.

Temps de prière - en équipage

Matériel

- Un relais par équipage
- Une Bible par équipage

Déroulement possible

1. Après le temps d'accueil, l'équipage prend le temps de lire le texte « Un seul corps avec plusieurs parties » (1 Corinthiens 12, 12-27).

2. L'équipage prend un temps de partage autour du texte (on se passe le témoin de relais pour parler) : qu'est-ce que je comprends de ce passage de la Bible ? Comment relir ce texte avec ce qu'on vit dans l'équipage (comme le corps qui se compose de plusieurs parties, chacune utile, l'équipage est composé d'individus ayant chacun un rôle à jouer) ?

3. Chacun dit en quoi son voisin est important pour l'équipage et ce qu'il lui apporte. On se passe le relais pour se donner la parole.

4. Pour finir, on s'adresse à Dieu pour le remercier pour cette complémentarité dans l'équipe.

© Scouts et Guides de France - septembre 2009

Célébrer et relire l'aventure

Matériel
- Des rubans
- Des témoins de relais

Relecture en équipage
L'équipage partage un temps sur ce qui a été vécu lors de cette aventure. Pour cela, les scouts et guides peuvent rajouter des rubans sur leur témoin de relais.

En Tribu

1. On forme un relais composé de membres d'équipages différents. On place tout le monde en ligne à bonne distance et, à tour de rôle, à chaque fois que le bâton passe de l'un à l'autre, chacun enlève un ruban de la couleur de son choix et le lit à haute voix. On s'arrête lorsqu'il n'y a plus de ruban sur le relais.

2. Pour accompagner ce temps de relecture, on lit l'évangile selon saint Matthieu : Mt 14, 23-31.

3. Puis on prend un temps de silence, en s'interrogeant sur le dépassement de soi :
   - qu'est-ce que cela veut dire ?
   - qu'est-ce qui me pousse à dépasser mes limites ?
   - est-ce que je sais de quoi je suis capable ?

4. La Tribu est invitée à partager le sacrement de l'eucharistie.
   Chacun peut ensuite partager sa réflexion.

Suggestions de textes autour des découvertes

Découvertes	Référence des textes
Respect du corps	Matthieu 26, 6-13
Esprit d'équipe	1 Corinthiens 12, 12-27
Dépassement de soi	Philippiens 3, 12-21 ; Matthieu 14, 23-31
Acceptation de la différence	Genèse 4, 1-12

Ces découvertes peuvent être introduites par quelques questions posées aux scouts et guides :
- Le respect du corps : qu'est-ce que cela signifie pour moi ? Comment le vis-je au jour le jour, pendant un camp ou un week-end ? Quelles actions puis-je mettre en place pour respecter mon corps et celui des autres ?
- Le dépassement de soi : qu'est-ce que cela veut dire ? Qu'est-ce qui me pousse à dépasser mes limites ? Est-ce que je sais de quoi je suis capable ?
- L'acceptation de la différence : est-ce que j'ai peur de ceux que je ne connais pas ? En quoi nos différences nous permettent-elles de progresser ensemble ? Quand ai-je été jaloux des qualités de quelqu'un ?

Solidarité

C'est la terre du partage et de la fraternité, de l'amitié et de l'accueil.

Chaque scout et guide est invité à se tourner vers les autres, à accueillir son voisin, à découvrir ses différences, sa culture, sa religion, mais aussi ses souffrances ou sa maladie.

Sur cette terre, chaque scout et guide découvrira comment organiser une journée handisport et lancer une campagne de sensibilisation au handicap, comment participer aux Restos du Cœur ou à la banque alimentaire. Ils pourront préparer une animation pour des enfants hospitalisés et ainsi se rendre compte de leurs souffrances et de leur solitude. Rendre un service à quelqu'un, préparer une animation pour le Téléthon, participer à l'opération Lumière de Bethléem, organiser un repas de Noël pour les personnes isolées, animer une activité lors d'un événement « Bouge ta planète » du CCFD sont autant d'activités qui peuvent être vécues sur cette terre d'aventure.

© Scouts et Guides de France - septembre 2009

Un peuple : les Trobriandais

En explorant cette terre, chaque scout et guide pourra découvrir la façon de vivre des Trobriandais, peuple de pêcheurs et de commerçants, très ouvert aux autres, qui habite les îles Trobriand, au large de la Nouvelle Guinée. Leur vie tourne autour de l'échange, de la rencontre, du don et de la convivialité. Au cours de cérémonies festives, ils organisent le Kula, un concours de générosité. Pour chaque don, on sonne la conque et on procède au rituel appelé « l'enchantement de la conque ». Les objets sont échangés, enrichis puis échangés à nouveau. Ils n'ont pas de valeur marchande, mais sont une fierté pour ceux qui les possèdent.

Les découvertes

À travers l'exploration de cette terre et à l'image du peuple des Trobriandais, la maîtrise permettra à chaque scout et guide de découvrir ce que signifient l'accueil, la solidarité, l'ouverture aux autres, la fraternité, l'échange. Ces découvertes vont permettre aux scouts et guides de prendre conscience de la diversité des cultures dans le monde et de l'intérêt d'aller au-devant de l'autre : ils s'ouvriront à de nouveaux horizons et apprendront à être plus tolérants vis-à-vis de leurs proches, à accueillir l'Autre et à s'entraider.

Le signe d'Alliance : la main

La main est le symbole de la paix et de l'accueil. Lorsqu'elle est tendue vers les autres, elle est signe d'amour et de fraternité. Elle est complémentaire à la parole, et permet de concrétiser nos pensées qui vont vers l'autre : quand on tend la main, on consolide la relation avec l'autre ; quand on tape des mains, on exprime concrètement notre joie. La main est également symbole du partage et de l'ouverture.

À de nombreuses reprises, Jésus tend la main aux plus démunis.

Aventure « Un sourire pour la vie »

Cet exemple d'aventure permet d'illustrer la réalisation des missions d'équipage au cours de réunions d'équipage et de Tribu.

Samedi 21 mars

Le grand conseil décide d'explorer la terre d'aventure « Solidarité ». La Tribu est entrée en contact avec une troupe de comédiens qui organise régulièrement des spectacles pour les enfants qui sont hospitalisés. Après cette rencontre, les scouts et guides de la Tribu ont décidé d'organiser une journée d'animation à l'hôpital.

Mercredi 25 mars

Lors du conseil d'aventure, les missions sont réparties entre chaque équipage : les Spartiates organisent la logistique de la journée (invitations, date, repérage des lieux…), les Grisby préparent les animations. Enfin, l'équipage du Paris-Dakar s'occupe de la conception d'un album souvenir (photos, reportage…).

Samedi 4 avril

Tout l'équipage des **Spartiates** se donne rendez-vous chez Marc, le pilote. Son père les accompagne à l'hôpital Saint Bernard. Ils y retrouvent Matthias, un membre de la troupe, qui va les aider à monter le projet. Il connaît bien l'hôpital et le service, et sera de bon conseil pour adapter les animations aux enfants hospitalisés.
Ensemble, ils viennent voir le docteur Simon qui leur fait faire le tour du service. Ils en profitent pour faire connaissance avec les enfants. Ils pourront ainsi donner des indications à l'équipage des Grisby qui préparent les animations. Ils repèrent les lieux.
Avant de partir, ils fixent la date de l'animation avec le docteur.

Samedi 11 avril

Les **Grisby** ont eu les informations relevées par les Spartiates. Ils se retrouvent chez Jules, l'artiste de l'équipage. Après avoir discuté avec la maîtrise, sa mère est d'accord pour accueillir l'équipage et rester à proximité, en cas d'aide.
L'équipage se livre à une séance de brainstorming et propose plein d'idées d'animations. Puis, en fonction des compétences de tous les scouts et guides de la Tribu et des informations qu'ils ont sur les enfants et l'hôpital, ils en choisissent 5. Ils montent ensuite les différentes animations, qu'ils comptent proposer à la Tribu. La mère de Jules donne un petit coup de main pour préparer le matériel nécessaire.
Pendant ce temps, les Spartiates sont devant l'ordinateur de Marc pour préparer l'invitation. Ils sont venus chacun avec des idées, des photos, des dessins à scanner, pour faire une invitation personnalisée et des affiches. Le label qu'ils ont choisi, c'est Maquettiste, alors ils s'appliquent et chacun se sert du logiciel pour que tout l'équipage progresse. Un chef passe dans l'après-midi pour voir si tout se passe bien, et il amène le goûter !

Dimanche 12 avril

L'équipage du **Paris-Dakar** a rendez-vous chez Mathilde, la coach de l'équipage. Bien que le gros de leur mission sera de réaliser l'album souvenir après la journée, il faut tout de même se préparer pour avoir le nécessaire : les photos, le reportage, les commentaires des enfants. Elles prévoient donc comment va se dérouler le temps d'échange avec les enfants après l'animation.

© Scouts et Guides de France - septembre 2009

Il faut aussi s'organiser pour le label Grand Reporter : qui va prendre les notes de ce qui va se dire, qui va prendre les photos ? Le grand frère de Sylvie a un appareil photo, elle va lui demander si elles peuvent le lui emprunter. Et Mathilde va écrire un article pour le magazine *Tribu*.

Samedi 18 avril

À 15 h, toute la Tribu se retrouve au local. Les Spartiates présentent leur invitation et leur affiche.

Puis les Grisby expliquent les différentes animations. Tout le monde sera mobilisé : pour animer, pour préparer le matériel dans les coulisses… Alors on se répartit les rôles, et les Spartiates expliquent bien ce que chacun devra faire.
Après un grand jeu et le goûter, on s'entraîne et on s'assure que tout est bien rodé.
À 18 h 30, les parents arrivent : ils partagent le repas avec la Tribu.
Après le repas, les parents assistent à la répétition générale. Tout n'est pas encore bien calé, mais c'est bien pour cela qu'on fait une répétition !

Le signe d'Alliance : la main

La main est le symbole de la paix et de l'accueil. Lorsqu'elle est tendue vers les autres, elle est signe d'amour et de fraternité. Quand Jésus tend la main aux plus démunis, elle est signe de partage et de solidarité envers les autres : j'apporte quelque chose à l'autre, mais je laisse également l'autre m'apporter un petit plus. Voici quelques exemples d'utilisation du signe d'Alliance.

Fil bleu

La position de la main peut faire passer beaucoup de messages. C'est ce que nous proposons d'utiliser tout au long de l'aventure.

Matériel

5 cartes par participant à chaque fois. Les cartes représentent 5 dessins de main :

- Une main ouverte : qu'est-ce que j'ai donné ? Qu'est-ce que j'apporte ?
- Une main fermée : qu'est-ce qui m'a mis en colère ? Comment réagir autrement ?
- Une main qui montre : qu'est-ce que j'ai appris ? Qu'est-ce que je souhaite apprendre aux autres ?
- Une main qui arrête (stop) : à quoi j'ai envie de dire non ?
- Une poignée de main : quelles rencontres ai-je fait ? Quelles rencontres ai-je envie de faire ?

Mise en œuvre

1. Chaque scout et chaque guide choisit deux cartes et indique sur les cartes ses réponses aux questions pour la période considérée, c'est-à-dire le week-end qui vient de s'écouler, la mission d'équipage qui vient de se terminer…

2. On fait un tableau en regroupant toutes les mains de même type. En Tribu, on regarde les poings fermés et on essaye de réfléchir à comment les ouvrir. Ou les mains qui arrêtent et on regarde comment poursuivre le chemin.

3. Puis chacun peut lire à voix haute le commentaire d'une main ouverte, d'une main qui montre ou d'une poignée de main qu'il n'a pas écrit lui-même mais avec lequel il est d'accord.

Temps de prière - en équipage

Trace les lignes du projet !

Matériel

- Une très grande main dessinée, par équipage, avec les trois lignes : la ligne de vie, la ligne de chance et la ligne de cœur. Au bout d'une ligne est écrit « Projet de la Tribu », au bout de la deuxième « Projet de l'équipage » et sur la dernière « Solidarité ».
- Des feutres de couleur (1 par membre de l'équipage)

Déroulement

1. Chacun prend un crayon d'une couleur différente et écrit le long d'une, de deux ou des trois lignes la façon dont il va agir personnellement pour atteindre ce but.

2. L'équipage regarde le dessin de la main :
   - Quelle est la ligne qui semble la plus solide, la mieux tracée parce que beaucoup de gens vont y participer ?
   - Quelle est la ligne qui semble plus légère, plus floue ? Comment faire pour la rendre plus solide, pour tracer notre avenir ? Agir ensemble, demander de l'aide ? Si ce n'est pas de façon individuelle, est-ce qu'en équipage, on ne peut pas agir ensemble ?

© Scouts et Guides de France - septembre 2009

3. On prend le texte de la guérison d'un impotent (Actes des Apôtres 3, 1-10). Pierre est transformé par l'action de l'Esprit Saint, le mendiant aussi, après avoir reçu ce qu'il ne demandait pas.

4. Chacun ouvre ses mains vers Dieu pour lui confier notre projet, en s'adressant à lui comme à un père. Lui saura lire dans nos mains et nous aider à tracer nos lignes.

5. Chant *Les mains ouvertes devant toi, Seigneur.*

Célébrer et relire l'aventure

Matériel

- Tableau des mains du fil bleu
- Papiers, stylos

Relecture en équipage

Reprendre le panneau du fil bleu.
Pour chaque type de main, chacun choisit un commentaire (on peut éventuellement le noter sur un papier). Puis chacun écrit sur sa propre main le mot qu'il retient de cette aventure : en quoi cette aventure a-t-elle été solidaire ?

En Tribu

1. Les scouts et guides se mettent face à face, reproduisent les mouvements de mains suivants et se disent l'un à l'autre le commentaire qu'ils ont choisi pour chacune des 5 questions.

2. Sans se lâcher la main, la Tribu forme un grand cercle. On lit le texte de la multiplication des pains (Luc 9, 10-17): plus tu donnes, plus tu reçois. Le partage se démultiplie à l'infini. Chacun lit alors le mot qui est inscrit dans la paume de son voisin.

3. Ceux qui le souhaitent peuvent s'adresser à Dieu et dire en quoi ce partage, cette solidarité leur a permis de grandir, de démultiplier leur talent, mais également de beaucoup recevoir.

4. On finit par une prière, un chant en prenant la main du voisin d'à côté (ce qui resserre le cercle).

5. Proposition de chants : *Solidaires, Entre nos mains tu es le pain, Les mains ouvertes devant toi, Notre père du Burkina Faso*

Suggestions de textes autour des découvertes

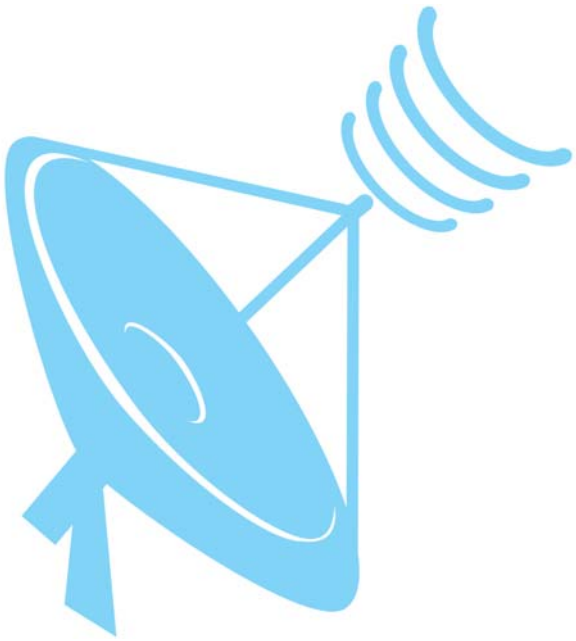
Découvertes	Référence des textes
Fraternité	1 Corinthiens 13, 1-8
Tolérance	Jean 8, 1-11
Partage	Actes des Apôtres 4, 32-35
Générosité	Genèse 22, 1-20

Ces découvertes peuvent être introduites par quelques questions posées aux scouts et guides :

- La fraternité : qu'est-ce que cela signifie pour moi ? Dans mon quotidien, quelles actions mets-je en place pour être fraternel ?
- La tolérance : avec qui ? Est-ce parfois difficile ?
- Le partage et la générosité : que puis-je mettre en place pour être généreux ?

Communication et citoyenneté

Journalisme, radio, Internet, débats, expos, participation à la vie du quartier ou de la ville, codes secrets… cette terre est celle de la communication et de la citoyenneté, c'est la terre de la parole, du « dire ».



Chaque scout et guide est invité à prendre la parole et à communiquer, à développer des techniques pour s'exprimer (morse, code, sémaphore), mais aussi à participer activement à la vie de sa cité.

Sur cette terre, chaque scout et guide jouera à un jeu de pistes avec des messages codés, vivra des activités en partenariat avec d'autres associations, participera à un journal, à un blog, etc.

L'exploration de cette terre d'aventure requiert souvent du matériel de pointe, elle va notamment permettre de développer des compétences en informatique et en audiovisuel.

© Scouts et Guides de France - septembre 2009

Un peuple : les Dogons et les Bozos

Les Dogons et les Bozos sont des peuples qui vivent en Afrique de l'Ouest et qui utilisent la parole pour résoudre les conflits. Ces deux peuples, qui sont rivaux, évitent les guerres entre eux en utilisant ce que l'on appelle l'humour de connivence. Ainsi, chacun « chambre » l'autre pour dégonfler les conflits.

Chez les Dogons, il y a une maison qui s'appelle la Toguna, ou « case à palabres ». C'est la maison de la parole du village, le plafond y est très bas de sorte que personne ne puisse se mettre debout. Cela leur permet de ne pas s'emporter, car il est plus facile de résoudre un conflit quand tout le monde est assis.

Les découvertes

Écoute, tolérance, transmission, communication, empathie, don de soi, engagement sont les découvertes de cette terre d'aventure. À l'image des Dogons et des Bozos, chaque scout et guide est invité en explorant cette terre d'aventure à écouter les autres, à devenir plus tolérant, à transmettre et à donner de lui. Cela leur permettra de s'affirmer et d'affirmer de plus en plus leurs envies, de prendre confiance en eux et en les autres.

Le signe d'Alliance : le livre

Communiquer, c'est exprimer ses idées et raconter une histoire, parfois l'histoire de chaque scout ou guide. Le livre est symboliquement l'objet qui permet de partager une histoire. C'est dans un livre que Dieu nous a transmis sa parole, message d'amour et de paix. Dieu y prend la parole pour nous communiquer la Bonne Nouvelle.

Aventure « Kesketudi ? »

Cet exemple d'aventure permet d'illustrer la réalisation des missions d'équipage lors de week-ends.

Samedi 7 mars

Pendant le grand conseil, la Tribu a décidé de vivre plein de temps et de jeux autour des différentes techniques de communication. La Tribu rencontre 4 personnages venant de pays différents qui ne se comprennent pas car ils ont des techniques de communication distinctes. Chaque équipage a décidé d'apprendre une des 4 techniques pour leur servir d'interprètes et le conseil d'aventure a défini les missions d'équipage. Chaque équipage devra organiser une activité pour faire découvrir aux autres équipages sa technique de communication lors du week-end de Tribu de fin avril :

- les Talent-tueuses vont utiliser la technique du morse lors de la veillée du week-end,
- les Lynx sont les plus expérimentées, elles vont organiser un grand jeu en utilisant des signes de piste,
- la mission d'équipage des Intrépides : donner un message à décoder pendant le jeu de piste organisé par les Lynx,
- les Zawafox apprendront la technique du sémaphore au reste de la Tribu lors d'un relais le dimanche matin.

Samedi 14 mars

Lors d'une réunion de Tribu ont lieu les premiers conseils d'équipage de l'aventure : chaque équipage organise sa mission et choisit un label d'équipage. Puis la maîtrise remet à chaque équipage un livre vierge pour le fil bleu.

Les trois semaines qui suivent voient se réaliser une réunion de chaque équipage.

- **Le 21 mars**, les Intrépides font l'inventaire des différents codes secrets grâce à des recherches sur Internet et aux livres de la bibliothèque de Tribu.
- **Le 25 mars**, les Zawafox fabriquent chez Camille (l'artiste) des drapeaux pour le sémaphore et préparent un jeu pour apprendre l'alphabet sémaphore.
- **Le dimanche 29 mars**, après la messe organisée par le groupe, les Talent-tueuses rencontrent Éric, le responsable matériel et ancien militaire, qui leur apprend le morse. Elles enregistrent ensuite des messages en morse.
- **Le 4 avril**, chez Sarah, les Lynx constituent un carnet pour chaque équipage avec les principaux signes de piste. Comme elles n'ont pas fini, elles se revoient le lendemain chez Zoé.

Pour ces réunions en autonomie, un chef est passé voir chaque équipage.

Samedi 25 avril

Après les vacances, c'est enfin le moment tant attendu : le week-end de Tribu.

13 h

Le rendez-vous est fixé pour toute la Tribu à 14 h au local. Les pilotes et la maîtrise se retrouvent en avance pour un conseil d'aventure. La maîtrise explique le déroulement du week-end aux pilotes. Ensuite, chaque pilote fait le point sur l'avancement de la préparation de l'animation que doit organiser son équipage. Le conseil résout les difficultés apparues. Les pilotes et les chefs vont ensuite accueillir les autres scouts et guides.

© Scouts et Guides de France - septembre 2009

◗ 15 h
Après l'installation sur le lieu, chaque équipage termine de préparer son animation ; les chefs accompagnent les équipages, et les aident si nécessaire dans la mise en place des activités.

◗ 16 h 30
C'est le début du grand jeu de piste. Chaque équipage part dans une direction donnée et doit arriver à bon port. Heureusement, grâce aux carnets confectionnés par les Lynx, chaque équipage peut suivre les signes de piste.
Chaque équipage a également un message bonus à décrypter, en utilisant la liste des codes secrets fournie par les Intrépides. Ce message est un indice pour la prochaine réunion de Tribu.

◗ 18 h
Avant la préparation du repas, chaque équipage représente ce qu'il a vécu en complétant des bulles dans le livre du fil bleu.

◗ 20 h 30
Pendant la veillée, les Talent-tueuses animent « le cri du morse » où chaque équipage décode les messages enregistrés en morse. Ça fait un malheur.

Dimanche 26 avril

◗ 9 h 30
Début du relais. Chaque équipage reçoit des Zawafox une paire de drapeaux ainsi qu'une démonstration d'alphabet. Chaque équipage se disperse pour un relais géant, organisé le long de la vallée, pour transmettre le plus vite possible un message en sémaphore.

◗ 12 h
À la maîtrise de jouer : elle veut profiter de ce week-end pour faire vivre à la Tribu une découverte de la terre d'aventure. Au cours du repas, chacun prend le temps d'écouter son voisin et ne lui coupe pas la parole.

◗ 15 h
De retour au local, pendant qu'un chef reste disponible et que les parents arrivent, le conseil d'aventure se réunit pour organiser le défi de la prochaine réunion de Tribu : la rencontre des 4 personnages…

Durant tout ce week-end de réalisation des missions, le rôle de la maîtrise est :
- la prise en charge de la logistique et du fonctionnement du week-end,
- l'animation de la coordination des temps préparés par les équipages,
- le soutien aux animations des équipages si nécessaire (par exemple le relais requiert l'aide des chefs),
- l'organisation des activités pendant les autres temps,
- l'organisation d'une activité pour faire vivre une découverte,
- l'animation de la vie chrétienne de la Tribu.

Le signe d'Alliance : le livre

Le livre est le moyen de communiquer, d'exprimer ses idées par excellence. C'est aussi un moyen de raconter une histoire, son histoire, et ainsi de la faire partager au monde entier. C'est aussi par son livre, la Bible, que Dieu a voulu transmettre sa parole, message d'amour et de paix. C'est dans la Bible que Dieu prend la parole et nous annonce la Bonne Nouvelle. Voici quelques exemples d'utilisation du signe d'Alliance.

Fil bleu

Chaque équipage possède un livre ou une BD vierge et y inscrit ce qu'il vit au cours de l'aventure.

Matériel
- Un livre/cahier vierge par équipage
- Des bulles onomatopées et des bulles vierges
- De la colle
- Des stylos, feutres, peintures, etc.

Mise en œuvre
Au début de l'aventure, chaque équipage présente la page de titre de son livre (avec le nom d'équipage) et les portraits des membres de l'équipage : chaque scout ou guide se dessine ou colle sa photo et écrit une de ses qualités et un de ses défauts à côté. Après chaque activité, l'équipage est invité à représenter ce qu'il a vécu grâce à des bulles onomatopées « waouh », « hii », « bof », « aïe », « glagla », etc. (on leur laissera la possibilité d'en créer de nouvelles) dans lesquelles il ajoute le nom de l'activité, un commentaire, etc.

Temps de prière - en équipage

Matériel
- Papiers, crayons
- Livre ou BD de l'équipage (fil bleu)
- Colle ou Scotch

Déroulement
1. Temps d'accueil.
2. Un membre de l'équipage lit le texte de l'Évangile selon saint Luc 11, 1-13. (Jésus apprend à ses disciples à prier).
3. Chacun écrit sur un papier une phrase qui l'a interpellé dans la lecture, et une intention de prière.
4. Chacun vient coller son papier dans le livre d'équipage, en partageant s'il le souhaite ce qu'il a écrit.
5. On termine le temps de prière en chantant la prière scoute.

© Scouts et Guides de France - septembre 2009

Célébrer et relire l'aventure

Matériel

- Tableau des mains du fil bleu
- Papiers, stylos

Relecture en équipage

- Reprendre la BD du fil bleu.
- L'équipage relit ce qu'il a écrit, et échange sur ce qui a marqué chacun.
- L'équipage retient un élément en particulier pour le temps en Tribu.

En Tribu

1. Accueil : chant « Venez chantons notre Dieu // Lui le roi des Cieux // Il est venu pour sauver l'humanité // Et nous donner la vie // Exulte pour ton roi, Jérusalem, danse de joie ».
2. Temps de la parole 1 Samuel 16, 1-12 : Dieu ne juge pas selon les apparences, mais selon le cœur.
3. Temps de partage : partage des relectures à partir des différentes BD. Chaque équipage présente à un autre sa BD et l'élément qu'il a retenu. En comparant les BD, les jeunes voient que les mêmes activités ne sont pas vécues de la même façon et donc ne les font pas tous grandir de manière uniforme. On dit le Notre Père pour s'adresser à Dieu.
4. Envoi : *Peuple de frères* (T122)

Suggestions de textes autour des découvertes

Découvertes	Référence des textes
Écoute	Psaume 86 ; 1 Samuel 3, 4-19
Tolérance	1 Samuel 16, 1-12
Transmission	1 Co 15, 1-8 ; Is 55, 10-11
Don de soi	Genèse 22, 1-19

Ces découvertes peuvent être introduites par quelques questions posées aux scouts et guides :

- L'écoute : à quels moments est-il difficile pour moi d'écouter les autres ?
- La tolérance : dans ma vie quotidienne, ça veut dire quoi ? Qu'est-ce qui m'empêche d'accueillir l'autre tel qu'il est ?
- Le don de soi : quelles sont les personnes qui ont besoin de moi ? Comment les aider ?
- La transmission et la communication : quelles sont les difficultés que je rencontre quand je veux faire passer un message ?

Expression artistique

C'est la terre de la culture et de l'originalité, de l'expression artistique. La terre de la scène, de la peinture, et de tout ce qui rend la vie plus belle.

Chaque scout et guide est invité à acquérir des compétences et des techniques pour développer son sens créatif et exprimer son côté artistique.

Sur cette terre, chaque scout et guide se familiarisera avec le théâtre et la mise en scène, créera des costumes et des décors, apprendra des chants avec des chorégraphies originales, construira ses instruments, s'exprimera à travers la peinture et la sculpture…

© Scouts et Guides de France - septembre 2009

Un peuple : les Maoris

En explorant cette terre, chaque scout et guide va découvrir la façon de vivre des Maoris. Ils ont l'habitude de communiquer et d'exprimer leurs sentiments par la danse et le chant. Le haka, geste et support vocal, est une expression de la passion, de la vigueur et de l'identité des Maoris. C'est une coutume importante qui permet de souhaiter la bienvenue. C'est aussi l'occasion d'impressionner les autres peuples. Les Maoris s'expriment également à travers leurs impressionnants tatouages. À l'image des Maoris, chaque scout et guide sera amené à se mettre en scène et à s'exprimer de mille façons différentes.

Les découvertes

À travers l'exploration de cette terre et à l'image des Maoris, la maîtrise proposera à chaque scout et guide de découvrir ce que sont l'esthétique, la beauté et la créativité. Ce sera aussi l'occasion pour eux de faire preuve d'habileté.

Le signe d'Alliance : le feu

Le feu est à la fois ce qui éclaire à la tombée de la nuit, ce qui rassemble (le temps d'une veillée, d'un temps prière…) et ce qui réchauffe. Il est fragile mais peut vite devenir incontrôlable.

C'est aussi un objet d'art : il fascine par les différentes couleurs et formes qu'il peut prendre.

Dans la Bible, le feu révèle (buisson ardent), détruit, éclaire, illumine et représente l'Esprit Saint. Le feu intrigue et fait peur.

Aventure « Char de parade »

Cet exemple d'aventure permet d'illustrer la réalisation des missions d'équipage lors de l'aventure du camp.

Samedi 16 mai

La Tribu, en grand conseil, choisit d'explorer la terre d'aventure « Expression artistique » en fabriquant un char et des animations pour la fête du village situé à proximité du lieu de camp.
Les Téméraires, qui ont proposé cette aventure, ont convaincu la Tribu par un argumentaire de choc : joie et plaisir ont disparu de notre quotidien, à nous de redonner de la couleur autour de nous. Place à la fête !
Le conseil d'aventure définit quatre missions d'équipage :

- mission de l'équipage des Babouins : fabriquer le char ;
- mission de l'équipage des Téméraires : créer une chorégraphie à exécuter sur le char ;
- mission de l'équipage des Golf Uniform India Delta Echo Sierra (G.U.I.D.E.S.) : créer un spectacle de cirque ;
- mission de l'équipage des Robinsons : réaliser les décors du char.

En juin, chaque équipage vit un week-end d'équipage en autonomie et commence la réalisation de sa mission.

Samedi 6 et dimanche 7 juin

Les Babouins conçoivent les plans du char avec un ami des chefs, étudiant en industrie automobile, et ont dressé la liste du matériel nécessaire.

Samedi 13 et dimanche 14 juin

Les Téméraires passent le samedi à écouter de la musique chez Teddy pour choisir celle de la chorégraphie.
Les G.U.I.D.E.S., pendant ce temps, passent le week-end dans une école de cirque et apprennent différents arts du cirque.

Samedi 20 et dimanche 21 juin

Les Robinsons tracent des croquis des décors du char.

Vendredi 17 juillet

Ça y est, le camp est installé : la Tribu et chaque équipage peuvent vivre, grâce aux magnifiques installations, dans des conditions de confort royal. Mais le temps presse : dans 10 jours se déroule la fête du village et il faut maintenant consacrer toute l'énergie disponible à l'aventure.
Heureusement la maîtrise a prévu 7 demi-journées dans le planning du camp pour permettre l'avancement des missions d'équipage.
Le conseil d'aventure se réunit et fait le point sur le planning prévisionnel des missions. Il se réunira ensuite à la fin de chaque demi-journée pour préparer la suivante.

© Scouts et Guides de France - septembre 2009

	Équipage des Babouins	Équipage des Téméraires	Équipage des G.U.I.D.E.S.	Équipage des Robinsons
Mission	Fabriquer le char	Créer une chorégraphie à exécuter sur le char	Créer un spectacle de cirque	Réaliser les décors du char
Vendredi 17 juillet après-midi	Concevoir le système de déplacement	Créer la chorégraphie et imaginer les costumes	Entraînement au jonglage	Créer des sculptures
Samedi 18 juillet après-midi	Découper les matériaux	Fabriquer les costumes	Entraînement aux échasses	Fabriquer des marionnettes géantes
Dimanche 19 juillet matin	Assembler les premiers éléments	Essayer et retoucher les costumes	Entraînement au diabolo	Concevoir la carrosserie du char
Lundi 20 juillet après-midi	Construire le char	Apprendre la chorégraphie	Entraînement au monocycle	Monter la carrosserie du char
Mardi 21 juillet matin	Construire le char	Répéter la chorégraphie	Monter le spectacle	Peindre la carrosserie du char
Vendredi 24 juillet après-midi	Installer les décors et tests de déplacements	Répéter la chorégraphie avec les costumes	Apprendre à se maquiller	Installer la carrosserie et les sculptures et marionnettes
Samedi 25 juillet matin	Répétition générale			
Dimanche 26 juillet	Tout est prêt, c'est le grand jour. La Tribu se joint au défilé du village et assure une véritable opération visibilité. Tout le monde se souviendra de ces scouts et guides qui ont apporté de la joie et de la couleur à ce défilé.			

Le signe d'Alliance : le feu

Le feu est fragile mais peut également vite devenir incontrôlable. Ce qui le compose (le bois, les brindilles, le papier, les flammes), ce qui l'affaiblit ou le rend plus fort (le vent, la pluie, le manque de bois…) sont autant d'éléments qui font la vie du feu. Voici quelques exemples d'utilisation du signe d'Alliance.

Fil bleu

Matériel
- Fresque
- Feuilles représentant des brindilles ou du papier, des bûches, des flammes, de l'eau…
- Crayons

Mise en œuvre
Chaque moment important vécu pendant l'aventure est représenté par un des éléments suivants :
- les brindilles et le papier : les petits moments importants qui nous font avancer
- les bûches : les compétences acquises ;
- les flammes : les moments forts vécus, les rencontres ;
- la pluie : les obstacles rencontrés ;
- …

Régulièrement, lors de relectures par exemple, chacun écrit le moment qu'il vient de vivre sur une feuille qui représente un des éléments, selon ce qu'il retient.
Sur une grande fresque représentant un feu, chacun vient placer sa feuille au bon endroit. Au fur et à mesure de l'aventure, la fresque se remplit des moments vécus par la Tribu.

Temps de prière - en équipage

Matériel
- Peinture
- Feuille de papier

Déroulement
1. On prend le texte du buisson ardent (Exode 3, 2-12).
2. Temps de partage : chacun dit ce qu'il a compris du texte. Le feu éclaire, rassemble et réchauffe. Quelle est cette même flamme qui nous anime tous et nous fait vivre autant de bons moments dans l'équipage ? Qu'est-ce qui nous fait devenir chaque fois plus forts ?
3. Geste : sur une grande feuille, chacun se souvient, dans la journée, dans la semaine qui vient de passer, des moments qui ont éclairé sa vie (une bonne note, le sourire de son amoureux, une bonne partie de foot…). Puis chacun peint une flamme en fonction de ce qu'il a vécu (on peut faire varier les tailles et la couleur en fonction de l'intensité de ce qui a été vécu).
4. On s'adresse à Dieu pour le remercier de tous ces bons moments.
5. On chante : *Comme un feu, comme une lumière.*

© Scouts et Guides de France - septembre 2009

Célébrer et relire l'aventure

Matériel

- Différentes tailles de bois (de la paille, des brindilles, du petit bois et des bûches)

Relecture en équipage

On met à disposition différentes tailles de bois. Chacun prend ce qu'il veut :

- les bûches représentent les compétences acquises ;
- le petit bois, les petits moments qui nous ont donné envie de continuer ;
- la paille, les grandes illuminations.

Chacun dit ensuite pourquoi il a pris ce morceau de bois, pour quel moment vécu.

En Tribu

1. Accueil : chaque équipage apporte le bois utilisé lors de la relecture. On reprend la fresque murale du fil bleu.

2. Temps de parole : Actes des Apôtres, 2,1-14 ;41 (on peut couper le texte et faire plus court !).

3. Geste : on symbolise sur la fresque le dernier élément : le vent, souffle de l'Esprit Saint.

4. Temps de prière : le vent, le souffle est ce qui attise les flammes du feu. On peut dire des intentions de prières spontanées ou préparées à partir des éléments de la fresque, comme
   - PARDON pour les moments où nous nous sommes éloignés de Toi ;
   - MERCI pour ce que nous avons vécu au cours de cette aventure : les activités, les rencontres… ;
   - S'IL TE PLAÎT, aide-nous à progresser encore sur la route que Tu nous proposes à travers notre prochaine aventure.

   Entre chaque intention, on chantera *Souffle imprévisible* (ou un autre chant à l'Esprit).

5. Pour terminer l'aventure, on allume le feu à partir du bois de la relecture en équipage.

Suggestions de textes autour des découvertes

DÉCOUVERTES	RÉFÉRENCE DES TEXTES
Beauté	Sagesse 13, 1-9
Créativité	Genèse 1

Ces découvertes peuvent être introduites par quelques questions posées aux scouts et guides :

- L'esthétique et la beauté : qu'est-ce que cela signifie pour moi ? Quelle importance je leur donne dans ma vie ? Est-ce être superficiel ?
- La créativité : comment suis-je créatif ? Qu'est-ce que cela m'apporte ?

Construction et fabrication

Création, fabrication ou construction d'installations grandeur nature, cette terre est celle des mains habiles et des grands inventeurs.

Chaque scout et chaque guide est invité à faire preuve de créativité, à découvrir de nouvelles techniques pour s'installer et à transmettre son savoir pour s'entraider.

Sur cette terre, chaque scout et guide apprendra à s'installer dans la nature, à créer de ses mains des instruments de musique ou des torches pour la promesse. Chacun pourra améliorer le confort du local en fabriquant des sièges, des rangements pour le matériel de l'équipage, en créant des tables ou bien en réalisant des panneaux d'affichage.

© Scouts et Guides de France - septembre 2009

Un peuple : les Mayas

En explorant cette terre, chaque scout et guide va découvrir la façon de vivre des Mayas. Le peuple maya est un peuple de bâtisseurs, de savants et d'artistes qui, en 15 siècles, élabora dans la jungle tropicale l'une des civilisations les plus raffinées du continent américain. Ils formaient à leur âge d'or un immense bloc ethnique, du Honduras au sud du Mexique. Les accomplissements les plus marquants de cette civilisation sont l'écriture hiéroglyphique, l'astronomie et l'architecture.

Ce peuple est surtout réputé pour ses exploits dans la construction de temples et de pyramides. On trouve aujourd'hui de nombreux sites archéologiques mayas. Grâce à des techniques très simples et à leur savoir-faire, les Mayas ont réussi à ériger des bâtiments de grande beauté s'intégrant parfaitement dans l'environnement.

Les découvertes

À travers l'exploration de cette terre et à l'image des Mayas, la maîtrise invitera chaque scout et guide à faire preuve de créativité et d'imagination pour réaliser de grandes aventures et de grandes constructions. Ce sera aussi l'occasion pour les scouts et guides de découvrir les talents de chacun pour mieux travailler en équipe et s'entraider.

Le signe d'Alliance : la malle

Camper et décamper, s'installer, apprivoiser un coin de nature et repartir, construire, fabriquer de ses mains. Lorsque les scouts et guides campent, tout ce dont ils ont besoin pour vivre ensemble se trouve dans la malle d'équipage ou de la Tribu. Elle est de tous les voyages.

Elle est le symbole des ressources nécessaires à la construction et à la fabrication de nos lieux de camp (outils, jeux…).

Aventure « Pousse-mousse »

Cet exemple d'aventure illustre la fin de l'aventure, le moment où l'on fête, où l'on évalue, où l'on relit et où l'on célèbre l'aventure vécue.

La Tribu a choisi en grand conseil la terre d'aventure « Construction et fabrication ». Elle a choisi de vivre l'aventure « Pousse-mousse » en organisant une course de caisse à savon. Pour défendre les droits de l'enfant, tout au long de la course, chaque équipage a assemblé les morceaux d'une école en modèle réduit.

Pendant cette aventure, les scouts et guides ont fabriqué des caisses à savon, ont organisé la journée et ont animé l'événement. Maintenant est venu le temps d'évaluer, de relire et de célébrer la fin de cette aventure.

Dimanche 14 mai

9 h
Pauline, cheftaine, distribue à chaque équipage une grille d'évaluation de l'aventure. Elle rappelle à tous l'intérêt de cette étape. Le pilote est le chef d'orchestre de l'évaluation.

La maîtrise a créé une grille spécifique à l'aventure, sur les activités vécues, en plus de la grille d'évaluation qui se trouve dans le carnet d'équipage.

Chaque pilote réunit tous les membres de son équipage et rappelle les moments forts de l'aventure et de la mission d'équipage. Puis, en silence, chacun remplit la grille d'évaluation de l'aventure et, ensemble, l'équipage remplit la grille de son carnet d'équipage. Une fois que toutes les grilles sont remplies, le pilote invite chaque scout et guide à prendre la parole et à se prononcer sur ce qui vient d'être vécu. L'évaluation permet à l'équipage d'améliorer son fonctionnement pour la prochaine aventure. Les jeunes doivent se sentir libres de donner leur avis sur leur vécu de l'aventure. L'intendant prend note des ressentis de chacun.

10 h
Suite à cette évaluation, les éléments sont récupérés par la maîtrise. Il est temps de passer à la relecture en équipage.

En vivant l'aventure, l'équipage a fait l'expérience de moments forts : les jeunes ont pu découvrir les droits des enfants, et se rendre compte qu'ils ne sont pas respectés partout dans le monde. L'entraide a été nécessaire au cours de la construction des caisses à savon, elle demande des talents de créativité et d'adresse.

Un membre de l'équipage lit les valeurs liées à la terre d'aventure explorée : l'entraide, la créativité et l'esprit d'équipe.
En s'appuyant sur le fil bleu et les objets que l'on a mis dans la malle, chaque scout et guide exprime une action qu'il a vécue dans l'aventure, et où un de ces objets était présent : « j'ai dessiné les plans de la caisse à savon et après on les a peintes », « moi j'ai bien aimé quand on a

© Scouts et Guides de France - septembre 2009

construit les décors parce que je ne suis pas très bricoleuse et Lisa m'a aidée », « l'école en modèle réduit, elle a fait un super effet ! »
L'équipage choisit un des textes proposés pour cette terre d'aventure et le lit à haute voix.
Chaque scout et guide dit comment il retrouve dans le texte ce qu'il a vécu dans l'action citée précédemment.

L'équipage choisit collectivement un passage du texte dans lequel il retrouve un vécu de l'équipage et en explique la raison en une phrase. Cette phrase est inscrite dans le carnet de bord qu'on place dans la malle et qui sera utilisé pendant la célébration de l'aventure.

11 h

La Tribu se réunit pour célébrer la fin de l'aventure.
La célébration s'appuie sur le signe d'Alliance, la malle, et sur les relectures vécues en équipage.

- Un temps d'accueil : les équipages se réunissent. La maîtrise place la malle au milieu de tous et l'ouvre. La Tribu prend le chant *Mes amis, de nos mains nous bâtirons un pont*.

- Un temps de parole : c'est le temps où Dieu « parle ». La Tribu prend le texte « Jésus appelle Simon à le suivre », dans l'Évangile selon saint Matthieu, 4, 17-23.

- Un temps de partage : chaque équipage est invité à partager le fruit de sa relecture avec l'ensemble de la Tribu. Un membre de chaque équipage lit le passage du texte choisi pendant le temps de relecture, ainsi que la phrase explicative. Il met aussi en avant un élément présent dans la malle qui a été particulièrement important pour l'équipage.

La Tribu partage ensuite l'eucharistie.

Un temps d'envoi : à la fin de la célébration, la Tribu prend le chant *Que vive mon âme à te louer.* Ce temps d'envoi se termine par une invitation à faire la fête.

12 h

Enfin, la maîtrise remet les labels d'équipage et les labels individuels. La Tribu clôt le pacte scellé au début de l'aventure et marque la fin de l'aventure « Pousse-mousse » en collant sur la carte des terres d'aventure une photo de la Tribu avec les modèles réduits et les caisses à savon en fond.

Il est temps de passer au banquet préparé par Jean et les intendants. Les parents et tous ceux qui ont aidé la Tribu au cours de cette aventure ont été invités afin d'admirer les écoles en modèle réduit.

Le signe d'Alliance : la malle

La malle de l'équipage ou de la Tribu est indispensable à la réussite de l'aventure. Chacun sait qu'il peut trouver dans la malle de quoi jouer, fabriquer, chanter. Voici quelques exemples d'utilisation du signe d'Alliance.

Fil bleu

Matériel

- Une malle pour la Tribu (éventuellement avec des cases pour chaque équipage)
- Des feutres, tissus…

Mise en œuvre

Au fur et à mesure de l'aventure, au gré des réunions, des week-ends, des temps de relecture, chaque équipage remplit la malle avec les éléments qui ont permis de construire quelque chose : un marteau, une scie, mais aussi un fou rire, un débat ou une rencontre, des objets, des messages montrant ce qu'ils vivent. Elle devient un peu le journal de bord de la Tribu.

À la fin de l'aventure, la Tribu ouvre la malle. On sort un à un les objets qu'elle contient en prenant le temps de se remémorer chaque moment de l'aventure : ce qu'on a appris, nos rencontres, nos jeux, nos découvertes.

Temps de prière - en Tribu

Les rencontres, les liens tissés pendant l'aventure, sont autant de nœuds qui permettent de poursuivre l'aventure.

Matériel

- Un bout de ficelle par participant, dans la malle de Tribu.

Déroulement

1. La Tribu entre dans le temps prière. Chacun reçoit un morceau de ficelle tirée de la malle.
2. On lit le texte de l'évangile : Matthieu 4, 17-23 : Jésus appelle Simon, André, Jacques et Jean à le suivre.
3. On prend un temps de réflexion puis de partage autour de deux questions :
   - Qu'est-ce que ces rencontres nous font découvrir ?
   - Pourquoi nous sortirons grandis de cette aventure ?
4. On chante *Au soleil de nos rencontres*
5. Deux par deux, les membres de la Tribu utilisent leur bout de ficelle pour faire un nœud plat, et on apporte ces nœuds au pied de la croix. On mettra les nœuds dans la malle à matériel.
6. On prie le Seigneur, en lui disant « merci », « s'il Te plaît », « pardon ».

© Scouts et Guides de France - septembre 2009

Célébrer et relire l'aventure

Relecture en équipage

L'équipage cite les différentes étapes de sa mission d'équipage et reprend les expériences d'entraide, de créativité et d'esprit d'équipe qu'il a pu vivre. Il retient un des thèmes et lit ensuite le texte correspondant à la page 151 de *Vivre l'aventure*. Puis il prend un temps de réflexion à partir des questions proposées.

En Tribu

1. La Tribu ouvre la malle à matériel (qui a servi de fil bleu tout au long de l'aventure) et sort un à un les objets qu'elle contient. On prend le temps de se remémorer le sens de chaque objet, et pourquoi il est dans la malle.

2. À côté de la malle sont disposés les différents éléments d'une tente :
   - la faîtière : les valeurs qu'on a apprises ;
   - les piquets : ce qu'on a appris, les compétences ;
   - la toile qui protège : les liens, les rencontres ;
   - les sardines : ce qui ancre dans le sol, les gens qui nous ont aidés ;
   - le tapis de sol : les bases, ce qu'on avait déjà, ce sur quoi on s'appuie.

3. Sur un papier en forme de tente, chacun écrit ce qu'il ressent par rapport à ces différents éléments et vient le coller sur les différents éléments de la tente non montée.

4. On remercie Dieu pour l'aventure vécue.

5. À la fin du temps de relecture, la Tribu monte la tente de l'aventure, et chante le chant de la charte (*Les voici qui viennent vers Toi…*)

Suggestions de textes autour des découvertes

Découvertes	Référence des textes
Entraide	Luc 5, 17-20
Créativité	Psaume 104
Esprit d'équipe	1 Corinthiens 12, 14-26

Ces découvertes peuvent être introduites par quelques questions posées aux scouts et guides :

- L'entraide : qu'est-ce que cela veut dire ? Comment je la vis au quotidien ? Avec qui ? Est-ce que j'accepte d'aider, de recevoir de l'aide ?
- La créativité : qu'est-ce que cela signifie ? Qu'est-ce que cela apporte ?
- L'esprit d'équipe : à quoi ça me sert ? Quelles sont les difficultés que je rencontre à vivre l'esprit d'équipe ? Quelles réussites l'esprit d'équipe permet-il ?